

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan maka terdapat beberapa kesimpulan yang ditarik adalah sebagai berikut:

1. Untuk Membuat karakter 3D yang sesuai dengan cerita film dibutuhkan hal seperti memahami karakter dan cerita, membuat konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan film dan memberikan *texture* yang sesuai dengan ciri khas sebuah karakter yang akan dibuat.
2. Bagaimana memanfaatkan sumber daya dan dana yang terbatas untuk membuat karakter dan *environment* 3D dibutuhkan desain karakter yang sederhana namun efektif untuk kebutuh film , dan untuk membuat *environment* pilih konsep yang realistis dengan detail yang cukup tetapi tidak terlalu rumit ini akan menghemat waktu dalam *modelling* dan *texturing*.
3. Untuk membuat *environment* yang sesuai dengan cerita film perlu memahami naskah dan konsep film yang sudah dibuat oleh sutradara untuk mengetahui setting tempat cerita berlangsung, suasana, dan nuansa yang ingin dicapai dalam film tersebut. Dan penulis juga memberikan kusioner kepada ahli dalam bidang 3D yang bekerja di MD Animation, , mendapatkan rata – rata persentase 82,6.% dari 6 orang responden, bila dikonsultasikan dengan kriteria kategori, maka skor 82,6% yang termasuk ke dalam kategori “ Sangat Baik ”. Selain itu, masyarakat umum juga memberikan skor sebesar 81,3% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” .

5.2 Saran

Penelitian dalam pembuatan 3D Model Character dan Environemnt pada film pendek Paimo War tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan . Penulis berharap penelitian dan produk ini bisa menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan

masukan dari ahli tentang pembuatan 3D Model Character dan Environemnt pada film pendek Paimo War adalah sebagai berikut:

1. Untuk pembuatan character sudah baik tapi lebih ditingkatkan untuk texturing.
2. Pembuatan environment Gedung lebih diperhatikan detailnya lagi agar lebih baik.
3. Untuk pembuatan environment landscape diperhatikan lagi jarak antara kamera dengan gunung dan Gedung dibelakangnya karena masih terlihat dekat dengan kamera jadi terlihat tidak ada kedalaman kamera didalam shot environment landscape.

